

BUDAYA INSTANT DALAM BERKREASI (PRAKARYA) DI SMAN 2 PEKANBARU

Oleh:

Tina Ria¹⁾, Swis Tantoro²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Sosiologi Universitas Riau

²⁾Dosen Pembimbing Program Studi Sosiologi Universitas Riau

tinaria9@yahoo.com

081277707792

ABSTRACT

Instant culture is practical culture in make prakarya. Instant culture that purposed in this research is student that not work prakarya task result however pay sartorial to work prakarya task embroidery application namely sewing creates tablecloth. If student not creative, so student will be unable to work prakarya task himself. Creativity is expression or expression from uniqueness individual in interaction with the environment that reflect originality from individual. Way teacher in motivate student so that guilty of no insta culture is by providing direction and support in student that they able to work prakarya task their own. Effort teacher in improving creativity student are by appreciate student work result, grown selfconfidence in student that they able to make prakarya own hand creation result.

Purpose from this research is to know student that mak instant culture in creating make prakarya. Indoor location this research s SMA Negeri 2 Pekanbaru. That enacted by informant in this research is XI student class IPS major 5 people and 1 art teacher person. This data col ted next analyzed by Deskriptif Kualitatif. Factors that are impacted stude in make instant culture namely internal factors and external factor. Thereby inferential that student hat make instant culture is student that not creative and ask teacher is educate and direct student so that able to train creativity so that student able to work prakarya task their own.

Keyword: Instant Culture, Prakarya, Creativity, SMA Negeri 2 Pekanbaru

A. PENDAHULUAN

1. Latarbelakang Penelitian

SMA Negeri 2 Pekanbaru terletak di daerah Kecamatan Pa ung Sekaki jalan Nusa Indah No. 4. Letak sekolah sangat strategis dan hampir sepanjang jalan terdapat areal persekolahan dan pemukiman penduduk. Penduduk yang mengelilingi SMA Negeri 2 Pekanbaru merupakan masyarakat heterogen terdiri dari empat etnis besar yaitu: Minangkabau, Melayu, Bat k dan Jawa. Suku bangsa

ini hidup rukun berdampingan dan berasimilasi. Namun keunikan walaupun berbeda latar belakang budaya, mereka tetap memakai adat melayu dalam acara-acara resmi, seperti perkawinan, acara keagamaan, pakaian resmi sekolah dan acara-acara organisasi lainnya. Sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru adalah salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Propinsi Riau. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan di sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas X, XI sampai kelas XII. Pada tahun 2007, sekolah ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelum dengan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi).

Sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru adalah salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Propinsi Riau. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan di sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas X, XI sampai kelas XII. Pada tahun 2007, sekolah ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelum dengan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi). Berbagai fasilitas yang dimiliki SMA Negeri 2 Pekanbaru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih nyaman apabila fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan para siswa terlengkapi. Fasilitas tersebut adalah seperti kelas, perpustakaan, laboratorium biologi, laboratorium bahasa, laboratorium fisika, laboratorium kimia, laboratorium komputer, dan ruang kesenian. SMA Negeri 2 Pekanbaru memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler seperti bidang keagamaan (rohis, rokris, dan nasyid), bidang olahraga (bola kaki, futsal, bola basket, bola voli, tenis meja, Angkat besi, pencat silat, taekwondo, dan karate), bidang seni budaya (teater, tari, paduan suara dan puisi), CILLIDER Smenda, Palang Merah Remaja (PMR), PASKIBRAKA Smenda, Pramuka, SISPALA Smenda, dan mading. Siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru aktif ikut serta dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Mata pelajaran di SMA Negeri 2 Pekanbaru terdapat mata pelajaran pendidikan kesenian, yang mana pelajaran ini mengajarkan pada siswa untuk mengasah kemampuan dan kreativitas dalam berkreasi untuk menghasilkan suatu hasil yang dibutuhkan dalam proses belajar tersebut. Kesenian untuk kelas X adalah seni musik. Kesenian untuk kelas XI adalah seni tari, sedangkan kesenian untuk kelas XII adalah seni rupa berupa prakarya. Prakarya adalah hasil dari keterampilan tangan yang dibuat bisa berupa seni lukis, pahat, menggambar, dan keterampilan berupa kerajinan tangan seperti membuat boneka, tenunan dan hasil prakarya tersebut bisa ditampilkan dalam prakarya-prakarya yang layak untuk dipamerkan di sekolah. Dengan itu, maka siswa yang melihat prakarya tersebut akan memacu mereka untuk lebih kreatif dan mampu berkreasi dalam bidang seni.

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari keunikan tersebut diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Kreativitas juga merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah serta untuk mengetahui hubungan antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Ditinjau dari aspek kehidupan mana

pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Kemajuan teknologi yang meningkat di satu pihak dan ledakan penduduk disertai berkurangnya persediaan sumber-sumber alami di pihak lain, lebih-lebih lagi menuntut adaptasi secara kreatif dan kemampuan untuk mencari pemecahan yang imajinatif.

Fenomena yang terjadi di sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru yang menyebabkan siswa melakukan budaya instant karena adanya pengaruh zaman dan teknologi yang sangat canggih yang memudahkan siswa menjadi malas untuk berkreasi, siswa yang berperilaku konsumtif yang mana mereka lebih baik membeli daripada mengerjakan sendiri, mudah mendapatkannya, dan tidak perlu repot-repot membuat atau mencari cara untuk mengerjakannya sendiri. Berdasarkan informasi yang diterima dari salah satu informan dalam penelitian ini, ia juga mengatakan bahwa sebagian siswa hampir mengumpulkan tugas membuat prakarya kesenian dari hasil membeli hasil karya orang lain atau mengupahkannya kepada tukang jahit. Hal ini tentu memberikan kesan bahwa siswa dengan mudahnya mendapatkan segala sesuatu dengan cara memesan atau membeli sesuatu sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perilaku siswa yang memudahkan segala sesuatu dengan cara membeli hasil karya orang lain sama halnya dengan tidak berkembangnya kreativitas siswa. Seharusnya siswa memikirkan bahwa bila ia membuat tugas prakarya hasil buaatannya sendiri maka akan menumbuhkan kreativitas dan dirinya sendiri dan mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka masing-masing. Melalui fenomena yang telah diuraikan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang kreativitas siswa yang ada di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Dalam penelitian ini sasaran yang dimaksud adalah siswa tidak kreatif dalam membuat prakarya yang penulis tuangkan kedalam suatu penelitian dengan judul “Budaya Instant dalam Berkreasi (Prakarya) di SMAN 2 Pekanbaru”.

2. Tinjauan Teori

David Mc. Cleland (dalam David Harmawan Lubis, 2010: 2) mengatakan faktor terpenting dari proses sosialisasi adalah keinginan melakukan sesuatu dengan baik, kepuasan untuk mencapai prestasi pribadi, dan inilah yang dinamakan kebutuhan akan prestasi. David Mc. Cleland juga mengatakan aktivitas yang berorientasi tujuan dipengaruhi oleh hasil pertentangan antara dua kecenderungan yang berlawanan, yaitu tendensi untuk meraih sukses (need for achievement, yang disingkat n-Ach) dan tendensi untuk menghindari kegagalan (Avoid Failure, disingkat n-AF). Teori David Mc. Cleland dikenal dengan konsepnya “The Need For Achievement” yaitu kebutuhan atau dorongan akan prestasi merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat seseorang. Karena kebutuhan akan prestasi akan mendorong seseorang mengembangkan kreativitas dan mengaktualkan semua kemampuan serta energi yang dimilikinya demi mencapai prestasi yang maksimal. Orang akan antusias untuk berprestasi tinggi, asalkan kemungkinan untuk hal itu diberikan kesempatan. Seseorang menyadari bahwa dengan mencapai prestasi yang tinggi akan dapat memperoleh reward yang besar. Disini orang dengan n-Ach yang tinggi, yang memiliki kebutuhan untuk berprestasi, mengalami kepuasan bukan karena mendapatkan imbalan dari hasil kerjanya tersebut sangat baik, akan tetapi ada kepuasan batin tersendiri karena dia telah menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan sempurna.

Dari aspek psikologis, suatu inovasi baru tidak dapat diterima dengan mudah oleh suatu masyarakat apabila masyarakat yang bersangkutan pernah mengalami hal yang buruk yang disebabkan suatu inovasi baru. Sedangkan faktor budaya, suatu perubahan bisa mendapat rintangan dari masyarakat oleh karena perubahan tersebut dinilai akan mengganggu tatanan sosial yang termapan. Teori 'kepribadian kreatif' menurut Everette Hagen. Diantara asumsi dasar teori ini adalah:

1. Faktor kunci terjadinya perubahan sosial-budaya ditentukan oleh kondisi psikologi atau kepribadian kreatif individu.
2. Kepribadian individu yang selalu mendorong ke arah perubahan adalah kepribadian kreatif atau inovatif.
3. Ciri kepribadian kreatif atau inovatif adalah menjunjung tinggi pengetahuan, otonomi, keteraturan hidup, humanis dan disiplin nurani serta tegas atau adil.

Jadi, menurut teori ini faktor kunci terjadinya perubahan sosial-budaya, termasuk aspek pembelajaran budaya di sekolah adalah berkembangnya kepribadian kreatif pada diri warga sekolah (pendidik, tenaga kependidikan dan siswa). Teori 'kebutuhan berprestasi' menurut David Mc. Cleeland. Diantara asumsi pokok teori ini adalah:

1. Faktor utama penyebab terjadinya perubahan sosial-budaya adalah adanya dorongan dari dalam individu (pikiran dan jiwanya) untuk berkarya secara maksimal.
2. Sikap mental selalu ingin berkarya (semangat berprestasi menjadi kebutuhan dasar hidupnya) yang berkembang di masyarakat akan menjadi penyebab perubahan kearah kemajuan.
3. Mentalitas harus terus ditanamkan sejak masa kanak-kanak.

Jadi, sejatinya yang menjadi dasar penyebab atau agen perubahan adalah faktor kualitas mental seseorang untuk selalu ingin berkarya dan berprestasi sepanjang usia hidupnya, kebutuhan untuk berkarya bagaikan darah yang mengalir dalam tubuh.

Inovasi adalah suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Everett M. Rogers (1983) mendefinisikan bahwa inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.

Berdasarkan pengertian tersebut, Robbins lebih memfokuskan pada tiga hal utama yaitu:

1. Gagasan baru yaitu suatu olah pikir dalam mengamati suatu fenomena yang sedang terjadi, termasuk dalam bidang pendidikan, gagasan baru ini dapat

- berupa penemuan dari suatu gagasan pemikiran, ide, sistem sampai pada kemungkinan gagasan yang mengkristal.
2. Produk dan jasa yaitu hasil langkah lanjutan dari adanya gagasan baru yang ditindak lanjuti dengan berbagai aktivitas, kajian, penelitian dan percobaan sehingga melahirkan konsep yang lebih konkret dalam bentuk produk dan jasa yang siap dikembangkan dan diimplementasikan termasuk hasil inovasi dibidang pendidikan.
 3. Upaya perbaikan yaitu usaha sistematis untuk melakukan penyempurnaan dan melakukan perbaikan (improvement) yang terus menerus sehingga buah inovasi itu dapat dirasakan manfaatnya.

3. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka terdapat permasalahan. Masalah yang akan diteliti dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor penyebab siswa melakukan budaya instant?
2. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa?

4. Tujuan Penelitian

Masalah yang sangat penting didalam penelitian adalah tujuan. Dengan tujuan, penulis bisa mengarahkan dan menemukan titik akhir penelitian sesuai dengan topik yang diteliti dan mencapai hasil yang maksimal. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor penyebab siswa melakukan budaya instant.
2. Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru, tepatnya di jalan Nusa Indah No 4 di Kelurahan Labuh Baru Timur, Kecamatan Payung Sekaki. Adapun pemilihan lokasi ini adalah bahwa disekolah ini terdapat permasalahan yang akan diteliti. Adapun yang menjadi sampel adalah guru dan siswa yang ada disekolah SMAN 2 Pekanbaru. Cara yang digunakan untuk pengambilan informan dengan menggunakan teknik purposive, teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset. Kriteria-kriteria dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang melakukan budaya instant di SMA Negeri 2 Pekanbaru.
2. Peneliti mengambil sampel dari 1 kelas yaitu sebanyak 40 orang siswa, dari 40 siswa diambil 5 orang siswa yang melakukan budaya instant.
3. Jumlah guru kesenian yang ada disekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru yaitu berjumlah 3 orang. Dari 3 orang guru kesenian tersebut diambil 1 orang guru kesenian yang mengajar kesenian di kelas XII.

4. Siswa yang melakukan budaya instant tersebut adalah siswa semester 1 jurusan IPS yang duduk di kelas XII.
5. Dari kriteria diatas, maka peneliti menetapkan 6 orang informan yaitu 5 orang siswa dan 1 orang guru kesenian.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden. Yang termasuk dalam data primer adalah:

- Karakteristik atau identitas responden:
 - Nama dan Usia Responden
 - Kelas dan Jenis Kelamin Responden
 - Agama Responden
- Faktor penyebab siswa yang melakukan budaya instant.
- Upaya guru dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur serta data-data yang didapat dari instansi pemerintah setempat serta data sekunder lainnya yang dianggap perlu.

Yang termasuk data sekunder adalah:

- Gambaran umum mengenai lokasi penelitian
- Kriteria siswa yang melakukan budaya instant.
- Data siswa tahun ajaran 2013/2014.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperlukan, ada bermacam-macam cara yang digunakan. Dalam hal ini teknik pengumpulan data yang diperlukan dan digunakan oleh sipeneliti adalah:

• Observasi Langsung

Observasi Langsung adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek penelitian dilapangan. Dalam hal ini penulis mengamati bagaimana siswa dalam membuat prakarya di sekolah SMA Negeri 2 Pekanbaru.

• Wawancara

Wawancara dalam suatu penelitian adalah bertujuan untuk mengumpulkan keterangan dan data-data yang diperoleh dari responden atau narasumber sebagai alat bantu utama dalam menemukan informasi atau pengumpulan data di lapangan.

Wawancara hanya ditujukan kepada responden yang berperan sebagai key informan (responden kunci) dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang diperlukan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

3. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah secara kualitatif dengan dipaparkan secara deskriptif yaitu memberikan gambaran mengenai siswa yang melakukan budaya instant. Penelitian ini didukung dengan pelaksanaan kegiatan wawancara secara mendalam dan observasi langsung dilapangan. Dari hasil observasi dan wawancara

tersebut diperoleh keterangan-keterangan berupa tanggapan dan data yang mendukung yang menjadi fokus penelitian. Hasil dari pengolahan data dan keterangan-keterangan yang didapat, penulis paparkan dalam uraian-uraian berupa kata-kata yang mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak. Hasil pengolahan data ini akan dicek kebenarannya dengan hasil wawancara. Dari sini akan menghasilkan analisa secara seksama yang diakhiri dengan kesimpulan dan pada akhirnya memberikan saran-saran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian lapangan yang diperoleh terhadap 50 orang siswa yang bersekolah di SMA Negeri 2 Pekanbaru, diketahui ada beberapa penyebab ataupun faktor pendorong yang mempengaruhi siswa untuk melakukan budaya instant dalam membuat tugas prakarya sulam aplikasi yaitu jahit-menjahit. Prestasi tidak kreatif ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

a. Faktor internal

Tingkat kreativitas siswa terutama dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang menyangkut :

1. Komitmen

Yaitu kemauan dan hasrat yang kuat didalam mencapai keunggulan dan memiliki penguasaan yang memadai terhadap bidang yang ditekuninya. Komitmen yang sering dilanggar siswa dalam membuat prakarya adalah karena adanya rasa malas yang timbul dalam diri siswa pada saat mengerjakan prakaryanya.

2. Kemampuan intelektual

Adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan berpikir yang sifatnya rumit dan abstrak yang ditunjukkan oleh prestasi akademiknya. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan intelektual yang berbeda-beda. Kemampuan intelektual dapat kita lihat dari kurangnya kemampuan dalam berkreasi pada siswa.

3. Penguasaan

Karya-karya kreatif yang ditampilkan tidak terlepas dari apa yang telah dilakukan sebelumnya dalam bidang yang ditekuninya, jadi periode produktif dapat dicapai berkat keterlibatan individu secara intensif dengan kegiatan-kegiatan kreatif jauh sejak masa kanak-kanak, yang didukung oleh lingkungannya. Cara penguasaan yang ditangkap siswa dan pengajaran oleh guru terkadang membuat siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan dan dijelaskan guru didalam kelas.

4. Intuisi

Intuisi merupakan suatu perwujudan dari kesadaran tingkat tinggi. Tetapi intuisi tidak datang tanpa sebab; ia didahului oleh proses berpikir dan didasari oleh penguasaan yang cukup terhadap bidang yang ditekuni oleh individu. Rasa kurang percaya diri adalah faktor dimana siswa tidak yakin akan kemampuan dari dalam dirinya saat mengerjakan prakarya.

b. Faktor eksternal

Kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan

demikian baik perubahan yang berasal dari dalam diri individu maupun lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat daya kreatif. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi kurangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap kembangan kreativitas anak yang meliputi cara orang tua mengembangkan kreativitas anaknya, relasi antar anggota keluarga dan perhatian orang tua merupakan hal paling utama yang mempengaruhi tingkat kreativitas dan prestasi anak. Apabila orang tua tidak peka dalam menghargai hasil prakarya anaknya maka anak tersebut akan berkecil hati dan tidak ingin mengasah k kemampuan berkreasinya dalam membuat prakarya.

2. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan suatu lingkungan formal dimana tempat anak menuntut ilmu pengetahuan. Lingkungan sekolah anak diharapkan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi serta aturan-aturan sekolah yang berlaku. Disekolah anak berinteraksi dengan pendidik, staf, karyawan, dan teman sejawat. Anak disekolah memperoleh pendidikan formal berupa nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan dan sikap terhadap mata pelajaran.

Perencanaan yang baik dan dapat menyelenggarakan prose pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik, antara lain: mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai, berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan, dan kriteria evaluasi (Abdul Majib, 2007:94).

3. Lingkungan masyarakat

Semua orang hidup dalam kelompok dan saling berhubungan satu sama lain. Manusia mempelajari kelakuan dari orang lain di lingku sosialnya. Lingkungan masyarakat merupakan sejumlah komponen yang terdapat disekitar tempat tinggal siswa tersebut. Kondisi tempat tinggal yang asri, sejuk, teratur dan aman akan berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa. Fak or yang mempengaruhi dari lingkungan masyarakat adalah pengaru budaya massa dan media massa. Media massa merupakan media sosialisasi yang kuat dala membentuk keyakinan-keyakinan baru atau mempertahankan keyakinan yang ada. Bahkan proses sosialisasi melalui media massa ruang lingkupnya lebih luas dari media sosialisasi yang lainnya. Iklan-iklan yang ditayangkan di media massa, misalnya disinyalir telah menyebabkan terjadinya perubahan pola konsumsi, bahkan gaya hidup masyarakat. Dengan perubahan pola peri yang cenderung konsumtif, maka individu mulai malas untuk mengerjakan tugas prakarya karena dipikir lebih mudah untuk membelinya saja daripada har repot-repot membuatnya. Budaya massa adalah produk kebudayaan yang terus menerus direproduksi sekaligus dikonsumsi secara massal, sehingga industri yang tercipta dari budaya massa ini berorientasi pada penciptaan keu tungan sebesar-besarnya. Namun secara negatif, budaya massa juga banyak diartikan sebagai perilaku konsumerisme, kesenangan universal yang bersifat hanya seketika, mudah punah, dan memiliki makna yang dangkal dan tidak bersifat ganda, mengacu kepada pengertian produk budaya yang diciptakan semata-mata untuk pasar. Dengan kata

lain dalam budaya massa, orientasi produk adalah tren atau mode yang sedang diminati pasar.

Inovatif merupakan sifat pembaruan atau kreasi baru. Kini ini bisa berhubungan dengan pendekatan, metode, atau gagasan. Gagasan-gagasan itu akan merupakan suatu inovasi apabila berbeda dengan yang lama. Dengan kata lain inovatif berarti kemampuan untuk memperkenalkan sesuatu yang baru. Dalam kehidupan biasanya dua kemampuan ini saling berkaitan erat. Seseorang yang kreatif biasanya juga inovatif. Sekarang bagaimanakah kreatif dan inovatif ini apabila kita kaitkan dalam dunia pekerjaan guru serta kaitannya dengan era kemajuan sains dan teknologi yang kian pesat berkembang. Kedua kemampuan ini akan sangat berarti atau bermakna dalam dunia pendidikan, apabila dicermati pengertiannya dan selanjutnya diaplikasikan pada tugas dan peran sehari-hari kita sebagai guru. Kreativitas dan inovasi yang ada atau yang sudah dimiliki setiap guru diharapkan akan memberi peluang kepada siswa untuk berkembang.

Guru mempunyai kesempatan besar untuk mengubah suatu kondisi atau atmosfer pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih baik. Diharapkan dengan kreatifitas dan inovasi guru-guru sebagai ujung tombak kreator dan inovator yang langsung berhadapan dengan kelas akan membawa suatu kondisi pembelajaran yang kondusif secara keseluruhan. Selanjutnya apabila kedua kemampuan ini sudah menjadi milik guru-guru dalam pekerjaannya sehari-hari, bukan hal yang tidak mungkin guru-guru ini akan menjadi agen pembaharuan baik untuk sekolah tempatnya bekerja atau lebih luas lagi bagi dunia persekolahan, bahkan dunia pendidikan.

Tugas utama guru adalah mendidik dan mengajar. Mendidik diartikan sebagai proses membimbing orang lain untuk memberikan makna positif pada setiap langkah kehidupannya. Sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai proses mentransformasikan wawasan, pengetahuan, keterampilan fungsional kepada orang lain, yang diharapkan bermamfaat bagi kehidupannya.

Seorang anak yang tidak memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Minat yang timbul dari kebutuhan belajar siswa, akan menjadi pendorong dalam melaksanakan proses belajar. Ada tiga komponen yang harus dimiliki anak, agar dirinya dapat melakukan kegiatan proses belajar yaitu: minat, perhatian dan motivasi. Minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat dan mendengar dengan baik terhadap sesuatu. Minat dan perhatian biasanya berkaitan erat. Minat dan perhatian yang tinggi pada suatu materi akan memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajarnya.

Guru akan merasa senang dan bangga kalau muridnya mendapat pujian dari masyarakat bahwa mereka berkualitas baik. Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu proses menuju standar tertentu, dengan melalui proses dan tahapan yang benar menurut kaidah pendidikan. Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Dengan potensi kreativitas alami yang

dimiliki, maka siswa akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif.

Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Kesadaran diri yang tinggi untuk mengumpulkan informasi dengan cepat sehingga siswa dapat belajar dari pengalaman dan memamfaatkannya dalam mengembangkan diri. Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa sangatlah berpengaruh penting untuk menghambat terjadinya budaya instant. Guru yang kreatif akan mampu menghasilkan siswa yang kreatif pula dengan cara mengembangkan bakat dan minat yang ada dalam diri siswa. Cara guru dalam penyampaian materi pembelajaran sangatlah perlu diperhatikan agar siswa merasa nyaman dan mudah mengerti tentang membuat prakarya.

Peran guru sebagai pendidik adalah untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang ada dalam diri siswa dengan cara memberikan pengarahan yang benar agar menimbulkan minat dan mengasah bakat-bakat yang siswa miliki. Guru juga memberikan pedoman pada siswa bahwa lebih baik hasil prakarya tersebut jelek asalkan hasil karya sendiri daripada bagus tapi bukan hasil karya sendiri. Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa sangat berpengaruh penting untuk menghambat terjadinya budaya instant. Guru yang kreatif akan mampu menghasilkan siswa yang kreatif pula dengan cara mengembangkan bakat dan minat yang ada dalam diri siswa. Cara guru dalam penyampaian materi pembelajaran sangatlah perlu diperhatikan agar siswa merasa nyaman dan mudah mengerti tentang membuat prakarya. Dengan menanamkan dalam diri bahwa menghargai hasil karya sendiri lebih membanggakan maka akan menumbuhkan kreativitas dan mengembangkan bakat-bakat yang ada dalam diri siswa tersebut.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang penulis buat dalam tulisan ini berkaitan dengan segala upaya yang telah penulis lakukan di dalam penelitian ini dengan didikan kepada data-data yang telah penulis dapatkan di lapangan. Kesimpulan yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. SMA Negeri 2 adalah sekolah menengah atas negeri yang ada di Pekanbaru terletak di daerah Kecamatan Payung Sekaki yang beralamat di jalan Nusa Indah No. 4.
2. Jumlah peserta didik tahun ajaran 2013/2014 di SMA Negeri 2 Pekanbaru adalah 776 orang dibagi atas 21 rombongan belajar yaitu 7 rombongan belajar untuk kelas X, 7 rombongan belajar untuk kelas XI, dan 7 rombongan belajar untuk kelas XII yang mana dibagi lagi menjadi 3 kelas untuk jurusan IPS dan 4 kelas untuk jurusan IPA masing-masing tingkatan perkelas rombongan belajar.
3. Mata pelajaran kesenian adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Guru yang mengajar kesenian di SMA

Negeri 2 Pekanbaru ada 3 orang guru. Guru kesenian yang mengajar di kelas X adalah guru yang mengajar khusus pada bagian seni musik. Guru kesenian yang mengajar di kelas XI adalah guru yang khusus mengajar pada bagian seni tari. Dan guru yang mengajar kesenian di kelas XII adalah guru yang khusus mengajar pada bagian seni rupa yaitu kerajinan tangan berupa prakarya.

4. Prakarya adalah hasil kerajinan tangan yang dibuat seseorang. Prakarya yang dibuat oleh siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru di kelas XII IPS adalah membuat sulam aplikasi atau menjahit taplak meja.
5. Budaya instant adalah suatu budaya yang mana orang-orang yang hidup didalamnya mengutamakan segala kecepatan, tidak menyukai hal-hal yang ribet atau merepotkan, lebih suka melihat hasil dan cenderung kurang menghargai proses atau bahkan tidak ingin menjalani proses itu sendiri. Dengan membudayanya budaya instant membuat orang malas.
6. Yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah 5 orang siswa dan 1 orang guru kesenian.
7. Faktor penyebab siswa melakukan budaya instant adalah sebagai berikut:
 1. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa yaitu psikologi dan fisiologi. Berikut ini faktor internal yang melakukan budaya instant dalam berkreasi (prakarya) di SMA Negeri 2 Pekanbaru yaitu adanya rasa malas, rasa bosan, rasa kurang percaya diri, dan rasa kurangnya kemampuan dalam berkreasi yang mengakibatkan tidak berkembangnya kemampuan imajinasi dan kreativitas siswa.
 2. Faktor Eksternal adalah faktor yang mempengaruhi siswa untuk melakukan penyimpangan atau pelanggaran yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Berikut faktor eksternal yang melakukan budaya instant dalam berkreasi (prakarya) di SMA Negeri 2 Pekanbaru yaitu dengan adanya media massa, budaya massa, dan inovasi mengakibatkan siswa larut dalam perkembangan zaman yang semakin canggih dan memudahkan siswa untuk melakukan budaya instant dalam membuat prakarya.
8. Prakarya adalah hasil dari keterampilan tangan yang dibuat oleh manusia. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 5 orang siswa di kelas XII IPS 3 yang melakukan budaya instant dalam berkreasi (prakarya) di SMA Negeri 2 Pekanbaru.
9. Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa sangat berpengaruh penting untuk menghambat terjadinya budaya instant. Guru yang kreatif akan mampu menghasilkan siswa yang kreatif pula dengan cara mengembangkan bakat dan minat yang ada dalam diri siswa dan sebaliknya guru yang tidak kreatif akan menghasilkan siswa yang tidak kreatif juga. Cara guru dalam penyampaian materi pembelajaran sangatlah perlu diperhatikan agar siswa merasa nyaman dan mudah mengerti tentang membuat prakarya dalam pelajaran kesenian.
10. Selain meningkatkan kreativitas siswa, guru juga dapat memotivasi siswa agar mengembangkan bakat-bakat yang mereka punya dengan sering melatih keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung.

11. Dengan memotivasi siswa, maka siswa akan lebih menghar hasil karyanya sendiri walaupun hasil karya itu kurang bagus tapi setidaknya siswa telah berusaha semaksimal mungkin untuk mengerjakan prakaryanya sendiri.

2. Saran

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap responden dan segala yang berkaitan dengan informan serta memberikan kesimpulan aka dari itu penulis akan memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan lebih percaya diri terhadap kemampuan yang mereka miliki, menghargai hasil karya mereka sendiri walaupun hasilnya belum cukup memuaskan. Akan tetapi jika siswa sudah me umbuhkan rasa percaya diri dan menghargai hasil karyanya sendiri maka siswa akan lebih mampu mengeksplorasikan bakat-bakat terpendam yang sebenarnya belum mereka ketahui.
2. Siswa juga harus lebih sering berlatih agar menumbuhkan daya kreativitas, keterampilan dan kemampuan dalam berkresi.
3. Setiap siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tug prakarya membuat sulam aplikasi yaitu jahit-menjahit taplak meja tepat waktu sesuai dengan kesepakatan tanggal terakhir dikumpulkannya tugas prakarya tersebut.
4. Setiap siswa memiliki bakat dan kemampuan masaing-masing, asalkan bakat dan kemampuan tersebut diasah dan dilatih maka siswa akan lebih terampil lagi dalam mengerjakan tugas hasil prakaryany diri.
5. Untuk mengembangkan kreatifitas, guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Dengan demikian guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode, media pembelajaran yang akan membuat anak bebas mengeksplorasikan dan mengekspresikan dirin a.
6. Untuk menumbuhkan kreativitas siswa, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru akan memperkaya ide dan wawasan siswa tentang segala sesuat Siswa harus semangat dan memotivasi dirinya untuk belajar berkarya agar lebih kreatif dan mampu mengembangkan potensi dan bakat yang ada pada dirinya.
7. Sebagai seorang pendidik, guru adalah kunci dimana sis mampu mengembangkan potensi dan bakatnya agar lebih kreatif. Guru yang kreatif akan mampu menghasilkan siswa-siswa yang kreatif pula dengan pola pengembangan proses belajar mengajar yang baik dan mampu berinteraksi dengan siswa agar siswa memahami cara membuat prakarya dengan hasil yang baik, memuaskan dan tentunya prakarya tersebut hasil karya siswa itu sendiri.
8. Guru akan merasa senang dan bangga kalau muridnya mendapat pujian dari masyarakat bahwa mereka berkualitas baik. Peningk an mutu pendidikan merupakan suatu proses menuju standar tertentu, dengan melalui proses dan tahapan yang benar menurut kaidah p ndidikan.
9. Cara penyampaian guru terhadap materi pembelajaran haruslah dengan pembahasan yang bisa dipahami semua siswa, agar siswa dan bisa mengerjakan tugas prakaryanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2009. Buku Pendidikan Anak Dini Usia Paduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Ibu. Jakarta: ALFABETA.
- Ahmadi, A.H. 2009. *Psikologi Sosial (edisi revisi)*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Black, James. A. Champion, Dean. J. 2009. *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Christomy, Tommy. Yuwono, Untung. 2004. *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Ghony, Djunaidi. Almansyur, Fauzan. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: AR_Ruzz Media.
- Jusni, Bainil. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Pekanbaru: Unri Press.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi (edisi revisi 2009)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, Alo. 2007. *Makna Budaya dalam Komunikasi AntarBudaya*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryati, Kun. Suryawati, Juju. 2007. *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Matono, Nanang. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Meggitt, Carolyn. dkk. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Mulyana, Deddy. Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Komunikasi AntarBudaya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Mustopo, M. Habib. 1988. *Ilmu Budaya Dasar Kumpulan Essay – Manusia dan Budaya*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Narwoko, D.J. Suyanto, Bagong. 2010. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan (edisi ketiga)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Rachmawati, Yeni. Kurniati, Euis. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief. S. 2006. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanderson. Stephen. K. 2003. *Makro Sosiologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sarwanto, S.W. 2008. Psikologi Remaja. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sarwono, S.W. 2005. *Psikologi Sosial: Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Severin, Werner. J. Tankard, James. W. 2007. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan Di Dalam Media Massa (edisi kelima)*. Jakarta: Kencana.
- Siahaan, Hotman. M. 1986. *Pengantar Ke Arah Sejarah Dan Teori Sosiologi*. Jakarta: Erlangga.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Soelaeman, M.M. 1987. *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sujanto, Bedjo. 2007. Guru Indonesia dan Perubahan Kurikulum. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi (edisi revisi)*. Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sztompka, Piotr. 2008. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta:Prenada Media Grup.
- Tim Sosiologi. 2007. *Sosiologi I Suatu Kajian Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Yudhistira.
- Tumanggor, Rusmin. dkk. 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulansari, C. Dewi. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*. Jakarta: PT. Refika Aditama.

Skripsi

- Ahmad Gofal Saputra. 2011. Faktor Penyebab Anak Putus Di Kelurahan Rumbai Kecamatan Rumbai. Pekanbaru. UR.
- David Harmawan Lubis. 2010. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prioritas Siswa Masuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Studi Pada SMKN 1 Rengat, Indragiri Hulu). Pekanbaru. UR.
- Ikin Ardila. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir. Pekanbaru. UR.
- Istia. 2009. Gaya Hidup Remaja (Studi Pada Siswa SMAN 2 Pekanbaru). Pekanbaru. UR.
- Tumirah. 2010. Motivasi Berprestasi Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau. Pekanbaru. UR.

Internet

- <http://definisimu.blogspot.com/2012/08/definisi-inovasi.html> (5 Mei 2013)
- http://danitheking.blogspot.com/2012/05/daftar-sma-negeri-dan-sma-swasta-di.html#.Uar1CZyXv_M (2 Juni 2013)
- <http://sosbud.kompasiana.com/2010/06/16/budaya-massa-mass-culture-168309.html> (30 November 2013)
- <https://www.facebook.com/permalink.php?id=1974366969374005264946923> story_fbid=68 (01 Desember 2013)
- <http://forum.indonesiamengajar.org/discussion/116/pengertian-dan-tujuan-inovasi-pendidikan/p1> (01 Desember 2013)
- <https://www.facebook.com/CoretenDindingComp/posts/565122653520927> (09 November 2013)
- www.sman2pekanbaru.sch.id (9 November 2013)
- <http://hmdassuja.blogspot.com/2013/04/meningkatkan-kreatifitas-guru-dan-siswa.html> (01 Desember 2013)